

Guide utilisateur - VLOBJ

Prérequis

Avant de pouvoir commencer ce guide utilisateur. Veuillez vous assurer que vous avez bien installé toutes les recommandations ci-dessous. Si vous ne savez pas comment programmer avec le langage VLOBJ renseignez-vous dans le rapport.

Installation

Python

Avant de pouvoir commencer ce guide. Il faut installer python et les modules PLY et pydot.

Version utilisée de Python 3.9

Environnement 3D

Le meilleur logiciel pour le rendu 3D est Blender, car il offre le support de la gestion de couleur lors de l'importation d'un **.obj** avec le fichier **.mtl** associé. Mais si vous ne voulez pas installer Blender la visionneuse 3D de Windows fera l'affaire (sans les couleurs).

Guide

Clonage du projet

Il est nécessaire au préalable de cloner le projet qui se trouve sur GitHub.

```
# HTTPS
git clone https://github.com/Tino3210/vlobj.git
```

```
# SSH
git clone git@github.com:Tino3210/vlobj.git
```

Compilation

Vous pouvez compiler votre fichier **.vlobj** avec la commande :

Exécuter a la racine du projet

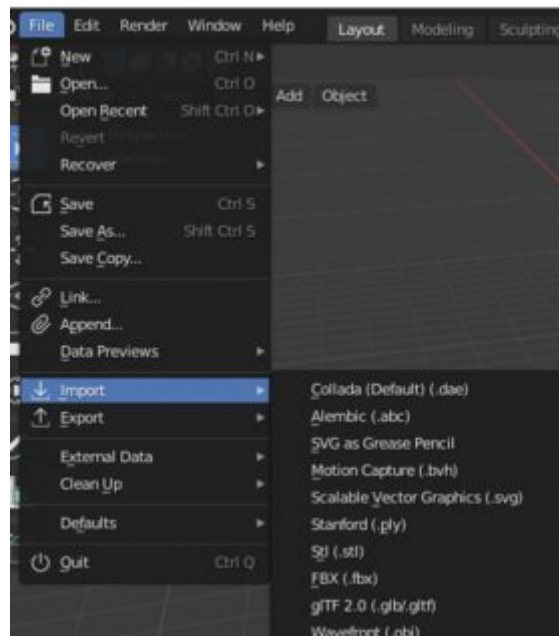
```
user> python .\compilateurVLOBJ.py .\exemple\shapes.vlobj
```

Cela vous créer deux fichiers **.obj** (les objets) et **.mtl** (les couleurs).

Importation

Blender

Ouvrir blender et aller dans l'onglet **Fichier > Import > Wavefront(.obj)**. Cela peut prendre quelques secondes s'il y a trop d'objets comme dans les des captures d'écran dans le dossier "capture".



Visionneuse 3D Windows

Ouvrir la visionneuse Windows et aller dans l'onglet **Fichier > Ouvrir**.

